

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
PREZI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA POKOK BAHASAN FUNGSI PADA SISWA KELAS VIII
SEMESTER I SMP NEGERI 18 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Matematika

Oleh

ROHIMAN

NPM. 1111050064

Jurusan : Pendidikan Matematika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
PREZI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA POKOK BAHASAN FUNGSI PADA SISWA KELAS VIII
SEMESTER I SMP NEGERI 18 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Matematika

Oleh

Rohiman

NPM. 1111050064

Jurusan : Pendidikan Matematika

PEMBIMBING I : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag.

PEMBIMBING II : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* untuk meningkatkan minat belajar pada materi fungsi di SMP Negeri 18 Bandar Lampung. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran matematika menggunakan *software Prezi*. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang sudah diadaptasi meliputi tahap-tahap: (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) uji coba. Subjek uji coba penelitian ini berjumlah 33 siswa kelas VIII dengan materi fungsi di SMP Negeri 18 Bandar Lampung.

Pada penelitian pengembangan ini dengan tujuan utama sebagai pengembangan produk dan pengujian keefektifan produk dalam mencapai tujuan dalam penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi media, angket validasi materi, dan angket respon siswa. Hasil utama penelitian ini adalah media pembelajaran matematika menggunakan *software Prezi*. Kualitas media pembelajaran matematika menggunakan *software Prezi* adalah sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli media dengan skor 93% dan berdasarkan ahli materi adalah baik dengan skor 77,5%, dan respon siswa terhadap media pembelajaran adalah sangat baik dengan skor 83,9% dan hasil nilai belajar pada *Pre Test* dan *Post Test* untuk mengukur minat belajar dengan persentasenya adalah hasil nilai belajar *Pre Test* minat belajar tinggi sebanyak 15 siswa atau 45,45 %, yang memiliki minat belajar sedang sebanyak 12 siswa atau 36,36% dan yang memiliki minat belajar rendah sebanyak 6 orang atau 18,18%. Pada hasil nilai belajar *Post Test* pada minat belajar matematika materi fungsi tinggi sebanyak 27 siswa atau 81,8%, yang memiliki minat belajar sedang sebanyak 6 siswa atau 18,2% dan tidak ada siswa yang memiliki minat belajar yang rendah. Penilaian media pada persentase diatas dengan menggunakan skala *Likert*.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi *Prezi*, Minat belajar, Fungsi.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS PREZI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA POKOK BAHASAN FUNGSI PADA
SISWA KELAS VIII SEMESTER I SMP NEGERI 18
BANDAR LAMPUNG."**

Nama Mahasiswa : Rohiman
NPM : 1111050064
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk Dimunaqosahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Dr. Syamsuri Ali, M.Ag
NIP. 196111251989031003

Pembimbing II

Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd
NIP. 198402282006041004

Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Nanang Supriadi, M.Sc
NIP. 197911282005011005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PREZI UNTUK MENINGKAT MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN FUNGSI PADA SISWA KELAS VIII SEMESTER I SMPN 18 BANDAR LAMPUNG. Disusun oleh **Rohiman NPM 1111050084.** Jurusan Pendidikan Matematika. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan pada hari/tanggal : **Rabu/19 Juni 2019, pukul: 10.00 s/d 12.00 WIB** di Ruang Sidang Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.

TIM MUNAQOSAH

| | | |
|------------------------------|---|---------|
| Ketua | : Dr. Nanang Supriadi, M.Sc. | (.....) |
| Sekretaris | : M. Syazali, M.Si. | (.....) |
| Penguji Utama | : Dr. Achi Rinaldi, M.Si. | (.....) |
| Penguji Pendamping I | : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag. | (.....) |
| Penguji Pendamping II | : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd. | (.....) |

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.
NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

يَا بَنِيَّ اذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَيْأَسُوا
مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَيْأَسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ
الْكَافِرُونَ

Artinya:

Hai anak-anakku, pergilah kamu, maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir". (QS.Yusuf 12:87)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin..

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Allah swt. atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Karya ini ku persembahkan untuk orang yang berjasa dalam hidupku yang telah memeberikan arti kehidupan padaku:

1. Kedua orang tua, sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tak terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada papa Mad Yusuf dan ibuku tercinta Rojemah . Ibuku Rojemah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tidak terhingga yang mungkin tidak dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.
2. Uni Wilayah, Ohti Suryati , kakak Ali Rohman, kakak Halison, kembaranku Rohimi, dan Sahabat karib ku, (Bagus Mandala, Rio Khoirudin, Putra Setiawan, Ade Gunawan dan teman kelas D ku)yang senantiasa memberikan suport dan menantikan kesuksesanku.
3. Dosen pembimbing bapak Dr. Syamsuri Ali,M.Ag dan bapak Dr. Bambang Sri Anggoro,M.Pd terima kasih banyak sudah dibantu selama ini. Terima kasih juga atas seluruh Dosen jurusan matematika untuk semua ilmu, didikan, pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Gunung Terang, Tulang Bawang Barat pada tanggal 24 Juni 1991, anak ke enam dari enam bersaudara, putra dari ayah Mad Yusuf dan ibu Rojemah. Penulis memulai jejnjang pendidikannya di SDN 1 Garuntang Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2005, selanjutnya penulis melanjutkan di SMP. Negeri 11 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2008, setelah itu melanjutkan di SMA Negeri 6 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2011. Pada tahun yang sama yaitu 2011, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah swt. Yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah, dan kenikmatan kepada penulis berupa kenikmatan jasmani maupun rohani, sehingga penulis dapat. Menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Fungsi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Bandar Lampung” dengan baik.

Keberhasilan ini tentu tidak dapat terwujud tanpa bimbingan dukungan dan bantuan berbagai pihak, oleh karena dengan rasa hormat yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Dr. Nanang Supriadi, M.Sc selaku ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Bapak Syamsuri Ali, M.Ag selaku Pembimbing I dan Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Dosen Fakultas yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak Himyari Yusuf wakil dekan fakultas usuludin yang telah banyak memberikan dorongan motivasi dan membantu selama perkuliahan.
6. Ibu Suliana, S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 18 Bandar Lampung

7. Ibu Desy Arisandi, S.Pd. selaku guru matematika, serta Bapak/Ibu guru dan karyawan SMP Negeri 18 Bandar Lampung.
8. Ibu Badiyah selaku guru kesenian SMA Negeri 6 Bandar Lampung yang telah mendanai daftar ulang masuk IAIN Raden Intan Lampung.
9. Teman-teman MTK kelas D angkatan 2011 yang telah memberikan motivasi dan semangat.
10. Santosa lahi.dan sahabat DUBIPATA yang selalu memberikan suport dan doa.
11. Teman-teman jurusan pendidikan matematika angkatan 2011 dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhirnya, semoga skripsi ini berguna bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin....

Bandar Lampung, Januari 2018

ROHIMAN
NPM.1111050064

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| RIWAYAT HIDUP | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--|----------|
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Pembatasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 8 |
| F. Manfaat Penelitian | 9 |
| G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 9 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|---|-----------|
| A. Tinjauan Pustaka | 11 |
| 1. Media Pembelajaran | 11 |
| 2. <i>Prezi (Zooming Presentation)</i> | 21 |
| 3. Minat Belajar | 25 |
| 4. Belajar | 40 |
| 5. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika | 44 |
| B. Hasil Penelitian yang Relevan | 49 |
| C. Kerangka Berpikir | 50 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|--|-----------|
| A. Model Penelitian dan Pengembangan | 52 |
| B. Prosedur penelitian dan Pengembangan | 52 |
| 1. Tahap Analisis | 53 |
| 2. Tahap Desain | 54 |
| 3. Tahap Pengembangan | 55 |

| | |
|---|----|
| 4. Tahap Uji Coba Lapangan ----- | 56 |
| C. Subjek dan Lokasi Penelitian ----- | 56 |
| D. Jenis Data ----- | 56 |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data ----- | 60 |
| F. Teknik Analisi Data ----- | 61 |
| BAB IV PENYAJIAN DATA LAPANGAN | |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian ----- | 63 |
| a. Analisis ----- | 63 |
| b. Desain ----- | 64 |
| c. Pengembangan ----- | 65 |
| d. Uji Coba Lapangan ----- | 68 |
| B. Teknik Analisis Data ----- | 72 |
| C. Pembahasan ----- | 76 |
| BAB V KESIMPULAN, SARAN, PENUTUP | |
| A. Kesimpulan ----- | 80 |
| B. Saran ----- | 81 |
| C. Penutup ----- | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| 1. Tabel Hasil Nilai <i>Pre Test</i> (Tidak Menggunakan Media <i>Prezi</i>) ----- | 67 |
| 2. Tabel Hasil Nilai <i>Post Test</i> (Menggunakan Media <i>Prezi</i>) ----- | 69 |
| 3. Tabel Validasi Media ----- | 73 |
| 4. Tabel Validasi Materi ----- | 75 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Penelitian
2. Surat Telah Melaksanakan Penelitian
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2
5. Gambar Proses Pembelajaran Pada *Pre Test*
6. Gambar Proses Pembelajaran Pada *Post Test*
7. Data Hasil Validasi Materi I
8. Data Hasil Validasi Materi II
9. Data Hasil Validasi Media I
10. Data Hasil Validasi Media II
11. Data Hasil Validasi Media III
12. Data Hasil Respon Siswa Terhadap Media *Prezi*
13. Gambar Media *Prezi*
14. Surat Keterangan Bebas *Turnity*
15. Tanda Penyerahan Jurnal

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap bangsa, hal ini dikarenakan kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh sumber daya manusianya dalam hal pendidikan. Semakin tinggi tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin makmur dan sejahtera kehidupan bangsa itu. Pendidikan dapat dimulai sejak anak usia dini berupa pendidikan non formal yaitu pendidikan dilingkungan keluarga dan pendidikan formal yang dimulai sejak SD (sekolah dasar) sampai tingkat perguruan tinggi. Pendidikan dapat mengembangkan pengetahuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia seperti yang diharapkan. Agar pelaksanaan pendidikan dapat berlangsung sesuai yang diharapkan, maka pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang serius baik oleh pemerintah, masyarakat, guru dan orang tua. Allah berfirman dalam Surat Al-‘Alaq ayat 1-5:

اَقْرَأْ بِإِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Artinya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”¹

¹ Departemen Agama Republik Indonesia. Al-Qur'an dan Terjemahan. Semarang: CV. TOHA PUTRA. 1989. 96:1-5

Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang sengaja dilakukan teratur dan terencana. Untuk membina kepribadian dan mengembangkan kemampuan anak sehingga dapat mengubah perilaku anak, baik cara berfikir dan cara bersikap dalam berinteraksi dengan orang lain. Sehingga diharapkan para generasi penerus dapat memajukan bangsa dan negara.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran dengan menggunakan media teknologi menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan pembelajaran. seorang guru harus dapat memilih media yang tepat agar siswa dapat menerima pelajaran yang disampaikan. Pemilihan media disesuaikan dengan program kegiatan pembelajaran, terkadang guru juga harus menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi siswa dan kondisi kelas. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran masih ada guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran kurang tepat dalam memilih strategi pembelajaran.

Setiap guru menginginkan siswanya berhasil disetiap mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu dasar yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari. Akan tetapi matematika masih dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit untuk dimengerti dan dipahami sehingga siswa kurang tertarik atau berminat pada pembelajaran matematika terbukti dengan rendahnya hasil belajar siswa. Maka dari itu proses belajar yang dilakukan. Setiap teknik yang dilaksanakan pasti memiliki kekurangan, yang terpenting seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk materi yang diajarkan.

Proses belajar mengajar biasanya menggunakan alat bantu papan tulis, white board. buku-buku, diktat dan lain-lain. Penggunaan alat bantu konvensional ini belum dapat

mencapai tujuan secara optimal. Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, diperlukan perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer berbasis multimedia dan interaktif. Hasil belajar peserta didik dapat disimpan dalam basis data dan dapat diakses setiap saat bila diperlukan².

Faktor pengelolaan kelas menjadi hal yang penting untuk dikaji karena akan mendukung tercapainya proses pembelajaran. Pengelolaan kelas yang efektif akan menghasilkan hasil pembelajaran yang efektif pula. Pengelolaan kelas yang efektif akan melatih keterampilan seorang pendidik dalam meningkatkan kualitas pengajarannya. Terlatihnya keterampilan tersebut berdampak pada terciptanya hasil pembelajaran yang lebih kondusif, baik dari aspek intelektual, aspek sosial maupun aspek emosional³.

Keterampilan seorang pendidik dalam mengelola kelas menjadi sesuatu yang tidak dapat dihindari, karena dengan hal inilah pengajaran yang lebih efektif akan dapat terwujud. Dengan hal ini juga sikap positif dalam diri peserta didik dapat dikembangkan. Sikap ini akan menghasilkan suasana kelas yang menarik perhatian dan menantang peserta didik untuk belajar.

Keterampilan mengelola kelas akan menjadi seorang pendidik memahami konsep kelas. Seorang pendidik juga akan menghargai pentingnya menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif. Dengan keterampilan mengelola kelas akan mendukung keterampilan berkomunikasi, tanggung jawab kepada tugas-tugas sekolah dan peka terhadap masalah-masalah pengajaran dan pembelajaran yang dihadapi oleh peserta didik.

² Munir, "*Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*". (Bandung: Alfabeta. 2015). Hlm.9

³ *Ibid*, Hlm.76

Belajar matematika sebenarnya suatu hal yang menyenangkan dan mengasyikan akan tetapi hal ini ada kalanya akan terbalik menjadi suatu yang tidak menyenangkan, menjemukan bahkan membosankan bila ternyata yang menjadi tujuan pembelajaran tidak tercapai. Apabila terjadi ketakutan terhadap mata pelajaran matematika akan mengakibatkan menurunnya prestasi belajar. Untuk itu perlu adanya penanganan antara lain dengan menggunakan media teknologi.

Menciptakan proses pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dalam bentuk media pembelajaran ataupun bahan ajar. Teknologi tersebut berupa komputer, radio, televisi, film, dan sebagainya. Dewasa ini meskipun penggunaan teknologi semakin meningkat, namun dalam bidang pendidikan, masih sedikit inovasi teknologi komunikasi yang dimanfaatkan untuk meningkatkan pendidikan. Hal tersebut diperkuat oleh temuan-temuan di beberapa tempat pembelajaran atau sekolah. Pemanfaatan fasilitas (sarana dan prasarana) khususnya dibidang teknologi di sekolah belum secara optimal.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, sarana dan prasarana penunjang. Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Tujuannya adalah untuk merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran media.⁴

Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology - ICT*) khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi.

⁴ B.Uno Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta : Bumi Aksara 2011)h.122

Maka diharapkan pengembangan media pengajaran berbasis *prezi*(*zooming presentation*) dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Selain itu, penggunaan media berbasis *prezi*(*zooming presentation*) pada mata pelajaran di SMP dapat dijadikan alternative memperbaiki mutu pembelajaran mata pembelajaran matematika.

Metode pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer(PBK) telah mulai diperkenalkan dan kini dengan era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, ia semakin mendapat banyak perhatian. Proses belajar berbantuan komputer bisa dilaksanakan secara berkelompok atau sendiri. Perkembangan dalam teknologi multimedia pula menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang belajar, cara memperoleh informasi, cara menyesuaikan setiap informasi dan sebagai nya.

Multimedia dapat menjadi teknologi media pembelajaran efektif karena memungkinkan pendidik untuk menjadi pengendali akses pengetahuan dan fasilitator di dalam kelas. Kelemahan penggunaan sistem pengajaran tradisional ialah hanya menggunakan media tunggal dalam menyampaikan informasi, dimana sistem pembelajaran peserta didik menjadi pembelajaran pasif. Sedangkan dengan multimedia, pendidik dapat menyajikan informasi secara inovatif serta bisa terus memotivasi proses belajar peserta didik. Peserta didik cenderung jauh lebih menyukai sistem pembelajaran multimedia karena adanya penyediaan fitur-fitur multimedia yang interaktif, menyenangkan dan User Friendly.

Kemunculan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan akan membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar, dan menjadikan peserta didik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar bukan bukan sebagai pemberi perintah atau instruksi kepada peserta didik.

Perkembangan dalam teknologi multimedia dan internet merupakan satu fenomena yang tidak dapat disangkal lagi kepentingannya. Teknologi ini semakin populer dan digunakan dalam kebanyakan aspek kehidupan manusia secara langsung maupun tidak langsung⁵. Dunia pendidikan pun tidak terkecuali, oleh karena itu, setiap pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan seperti pendidik, peserta didik, dan sebagainya haruslah bersedia untuk bergerak seiring dengan perkembangan teknologi.

Pengembangan teknologi dalam pendidikan yang menekankan pada unsur-unsur pembelajaran interaktif telah membawa persepsi baru dalam era petunjuk komputer pendidikan. Kebanyakan aplikasi multimedia interaktif mulai memperhatikan teori-teori pembelajaran atau yang berhubungan dengannya berdasarkan suasana dan kebutuhan saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara di SMPN 11 Bandar Lampung yang menggunakan kurikulum 2013 tentang kondisi pembelajaran matematika dikelas VIII bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang tidak sama, yang memiliki minat belajar yang tinggi akan cenderung tekun dan semakin dalam belajar. Sedangkan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah umumnya akan malas dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik akan cenderung menghindar dan tidak mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu sebuah keharusan bagi setiap guru agar mampu menyiapkan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran *prezi* (*zooming presentation*)⁶.

Berdasarkan wawancara yang kedua yaitu dilakukan di SMPN 16 Bandar Lampung. Diketahui bahwa proses pembelajaran pendidikan matematika di SMPN 16

⁵ Munir, *Op, Cit.* Hlm.43

⁶ Fuji astuti, Guru SMPN 11 Bandar Lampung, *Proses Pembelajaran Matematika di SMPN 11 Bandar Lampung*, tgl 06-04-2015.

Bandar Lampung masih konvensional, karena tidak semua guru dapat mengoperasikan komputer dalam mendesain atau memodifikasi bahan ajar yang akan diajarkan kepada peserta didik, sehingga proses belajar dapat kurang menarik. SMPN 16 Bandar Lampung memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk membantu peserta didik menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sehingga minimnya pemanfaatan fasilitas tersebut membuat kurang optimalnya pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah tersebut.⁷

Berdasarkan karakteristik media pembelajaran *prezi* (*zooming presentation*) media tersebut dapat menarik minat belajar peserta didik dengan transformasinya yang khas dan dengan mudah dapat mengeksplorasi objek menjadi tampilan yang bisa diperbesar dan diperkecil. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan mutu belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep matematika dengan lebih baik. Sehingga membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi fungsi untuk SMP kelas VIII”

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang serius baik oleh pemerintah, masyarakat, guru dan orang tua.
2. Mata pelajaran matematika hanya dipelajari melalui pendekatan secara matematis sehingga seringkali “dianggap sulit”, “membosankan” dan cenderung “tidak disukai”.

⁷Sony Gunawan, Guru Matematika SMPN 11 Bandar Lampung, *Proses Pembelajaran Matematika di SMPN 16 Bandar Lampung*, tgl 07-04-2015

3. Pemanfaatan fasilitas(sarana dan prasarana) khususnya dibidang teknologi di sekolah belum secara optimal.
4. Saat ini masih sangat jarang digunakan bahan ajar yang dikemas secara menarik.
5. Dibutuhkan model presentasi nonlinier yang membuat presentasi menjadi lebih menarik dan mudah untuk membuatnya.
6. Dibutuhkan pengembangan media pembelajarn berbasis *prezi*(*zooming presentation*).

C. Pembatasan Masalah

Semua pemasalahn yang diuraikan diatas tidak mungkin untuk diteliti semua karena keterbatasan penelitian. Maka dalam penelitian perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Di perlukan model Presentasi Non-Linier yang membuat presentasimenjadi lebih menarik dan mudah untuk membuatnya.
2. Perlu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi*(*zooming presentation*) pada materi fungsi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telahdiuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi*(*zooming presentation*) pada materi fungsi yang dikembangkan menarik dan efektif sebagai media belajar.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian memiliki tujuan yangingin dicapai, yaitu untuk meningkatkan minat belajar dengan menggunakan mediapembelajaran matematika berbasis aplikasi *prezi*(*zooming presentation*) pada materi fungsi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dalam pengembangan mediapembelajaran dengan menggunakan aplikasi *prezi*(*zooming presentation*).

2. Bagi Peserta didik

Meningkatkan minat perhatian siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar matapelajaran matematika secara optimal.

3. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai mediapembelajaran matematika untuk membantu menyampaikan materi, membangkitkan kinerja guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi guru untuk lebih bervariasi dan inovatif dalam mengajar.

4. Bagi sekolah

Menyusun program peningkatan kualitas pembelajaran matematika dalam tahap berikutnya, hasil penelitian diharapkan dapat digunakan dalam perbaikan kualitas pembelajaran, sebagai bahan referensi untuk program pembelajaran berikutnya.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dengan semakin maju perkembangan teknologi baru di Indonesia. Maka munculah sebuah aplikasi dalam pengembangan pendidikan dalam mediapembelajaran matematika terbaru yaitu *prezi*(*zooming presentation*). Media pembelajaran *prezi* diharapkan nantinya akan menjadi mediapembelajaran yang efektif, menarik dan praktis untuk digunakan serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran matematika khususnya materi fungsi pada siswa. Karena pada media ini bukan hanya menjelaskan materi fungsi menggunakan teks saja tetapi juga akan menggunakan gambar. Dengan percobaan ini diharapkan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Pada tahap evaluasi media

aplikasi *prezi*(*zooming presentation*) pada materi fungsi ini di lengkapi teks, gambar, video, animasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang secara harfiah artinya tengah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan dapat berupa suatu bahan atau alat baik itu berupa *software* maupun *hardware*. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan dalam hal ini adalah materi pelajaran kepada peserta didik¹.

¹ Rusman, Deni kurniawan, epi riyana, *pebelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: rajawali pers, 2013, cet. ke 3) Hlm. 60

Menurut Edgar Dale Dalam Sigit Prasetyo “Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama²”.

Menurut Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *videorecorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer³.

Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah, manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap⁴. Menurut Heinich apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik⁵.

b. Jenis-Jenis Media

² Azhar arsyad, ‘*media pembelajaran*’ (jakarta: rajawali pers, 2013 cet. ke 16) Hlm.3

³ Azhar arsyad, *media pembelajaran* (jakarta: rajawali pers, cet. ke 15, 2011)Hlm.4

⁴ Azhar arsyad, *Op, Cit.* Hlm.4

⁵ Hamzah B. Uno, nina lamatenggo (gorontalo: bumi aksara, 2011 cet. ke 2)Hlm.12

Arsyad (2016) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer⁶.

1. Media Berbassi Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

2. Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

3. Media Berbasis Visual

Media visual menurut kustandi dan Sutjipto (2011) tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak.

4. Media Berbasis Audio-Visual

Teknologi audio- visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik , untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Pengajaran melalui audio-visual menurut

⁶ Achmad Setiawan, Aditin Putria, Nunuk Suryani. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018)Hlm.48

arsyad memiliki karakteristik pemakai perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan *proyektor*, *tape recorder*, proyektor visual yang lebar

5. Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis computer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Komputer memiliki dua peran dalam kegiatan pembelajaran, pertama adalah sebagai manager dalam pembelajaran yang dikenal dengan Computer Manager-Instruction(CMI) Dan yang kedua adalah sebagai pembantu tambahan dalam belajar, latihan atau keduanya yang disebut dengan Computer-Assisted Instruction(CAI).

c. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.”⁷

Menurut Sanaky(2013) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek yang sebenarnya.
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret.
- d. Menyamakan persepsi.
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.

⁷ Azhar arsyad, *media pembelaran* (jakarta: rajawali pers, 2011 cet. ke 14) h. 15

- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Fungsi media pembelajaran menurut asyhar(2011) terdiri dari fungsi sematik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis⁸.

a. Fungsi Semantik

Media pembelajaran memiliki fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami. Sematik berkaitan dengan arti suatu kata atau istilah. Istilah dan simbol sering kali ditemukan di berbagai materi pelajaran, khususnya kimia, fisika dan matematika.

b. Fungsi Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulasi, artinya media berfungsi memanipulasi benda atau peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi dapat diartikan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung.

c. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan

⁸ Achmad Setiawan, Aditin Putria, Nunuk Suryani, *Op, Cit.*Hlm.10

kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah, media video memiliki fungsi fiksatif dalam menampilkan kembali video pidato proklamasi Republik Indonesia kepada siswa.

d. Fungsi Distributif

Fungsi distributif media, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia. Misalnya, dalam pembelajaran di perguruan tinggi yang diselenggarakan di aula atau ruangan dengan kapasitas besar, penggunaan media untuk presentasi seperti powerpoint yang diproyeksikan proyektor dapat memudahkan seluruh siswa menyimak materi dan tidak hanya terfokus pada komunikasi verbal.

e. Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik

f. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis, yaitu fungsi atensi, efektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.

Menurut Kemp dan Dayton, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1. motivasi minat atau tindakan
2. menyajikan informasi
3. memberi intruksi.⁹

Encyclopedia of education Research dalam hamalik(Sundayana,2014) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- b. Menarik perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- d. Memberi pengalaman nyata dan menumbuh kegiatan mandiri pada siswa.
- e. Menumbuh pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- f. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat sudjana dan Rivai(1991) bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuh motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan,

⁹ Azhar Arsyad “ Kemp, J.E. dan dauton, D.K. 1985. Planing dan producing intruactional media (fifth editions). New york: harper dan row, publishers. h. 23

serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut.

a. Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar;
- 2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis;
- 3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;
- 4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain.
- 5) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan;
- 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
- 7) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan;
- 8) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar;

b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

- 1) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar;
- 2) Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri;
- 3) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media;
- 4) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran;
- 5) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

2. *Prezi (Zooming Presentation)*

a. Pengertian *Prezi*

Prezi pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Misi yang dinyatakan oleh Prezi adalah untuk “membuat berbagi ide menjadi lebih menarik”, dan prezi sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif.

Prezi merupakan salah satu media pembelajran berbasis komputer (*computer-based media*). *Prezi* adalah perangkat lunak (*software*) untuk presentasi sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual, *software* ini memiliki fitur unggul yaitu menggunakan *zooming user interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. *Prezi* dapat digunakan sebagai

alat presentasi berbentuk linier maupun non linier, atau presentasi berbentuk pikiran (*mind-map*) sebagai contoh presentasi non liner. Kelebihan dari *software prezi* ini juga dapat mengintegrasikan obyek berupa teks, gambar, video, serta materi pembelajaran yang ditempatkan dalam sebuah media presentasi seperti *software prezi*, sehingga memudahkan siswa memahami isi materi presentasi.¹⁰

Prezi adalah *software* baru dari perangkat lunak yang merupakan alat presentasi secara interaktif dan mengenalkan bentuk media pembelajaran yang visual digunakan secara gratis dan dapat membantu guru dalam memudahkan guru menyampaikan pelajarannya kepada siswa berupa teks, gambar, video dan lainnya yang mengandung materi yang diajarkannya.

Software Prezi memudahkan pengajar untuk menavigasi naskah dan presentasi bahan ajar dalam pendekatan inovatif yang berbeda pada siswa. *Prezi* adalah media yang digunakan untuk pengguna tingkat lanjut dari alat presentasi untuk tingkat lebih bervariasi.

b. Keunggulan dan kelemahan *prezi*

1. Keunggulan

- a) Dapat digunakan untuk presentasi *online* dan *offline*
- b) Memiliki pilihan tema yang lebih variatif dan dapat diunduh secara online
- c) Memiliki fitur pembuatan peta konsep yang dapat membantu memetakan ruang lingkup ilmu pengetahuan kognitif¹¹

¹⁰ Muhammad taufiqurrahman, sri untari, yuniastuti, “ *pengembangan media CD pembelajaran berbasis prezi pada pokok bahasan globalisasi mata pelajaran PKn kelas IX mtsn bangsal mojokerto*” Jurnal jurusan hukum dan kewarganegaran, FIS UM, h. 3

¹¹ Achmad Setiawan, Aditin Putra, Nunuk Suryani, *Op, Cit.*Hlm.81

- d) Tampilan presentasi lebih menarik
- e) Mudah dalam membuat presentasi dan mudah dipahami
- f) Dapat digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi linear atau non linier
- g) Didukung sistem *cloud*
- h) Pengembangan dan dukungan dari pihak *development prezi*

2. Kelemahan

- a) Harga lisensi Produk tergolong mahal
- b) Untuk dapat membuka file *prezi*, komputer diharuskan terinstal aplikasi *prezi*
- c) Persyaratan sistem yang tergolong tinggi dalam menginstal aplikasi *Prezi*
- d) Saat ini hanya tersedia dalam satu *platform mobile*, yaitu: *ipad*

C. Langkah-langkah menggunakan *prezi*.

1. Mendaftar aplikasi presentasi *prezi* (membuat akun *prezi*)

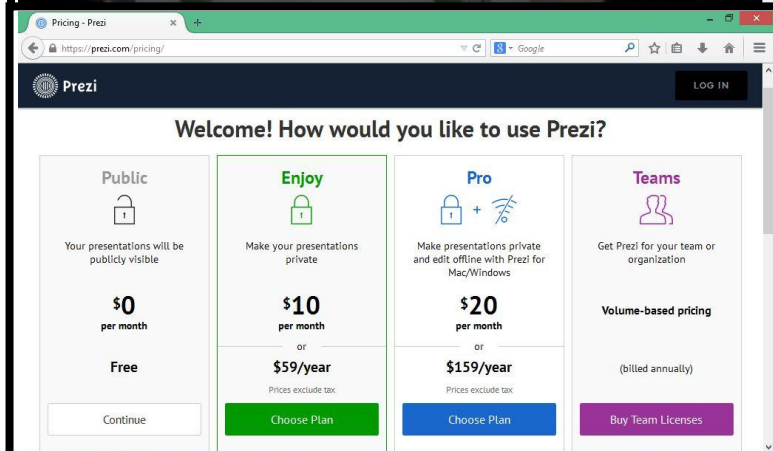
Langkah awal yang harus dilakukan sebelum membuat desain presentasi *Prezi* adalah membuat akun *prezi* dengan cara mendaftarkan diri ke situs *prezi.com*. Tahapan-tahapan dalam pendaftarannya akun *prezi* meliputi :

a) Buka situs *Prezi.Com*

b) Klik *get started*

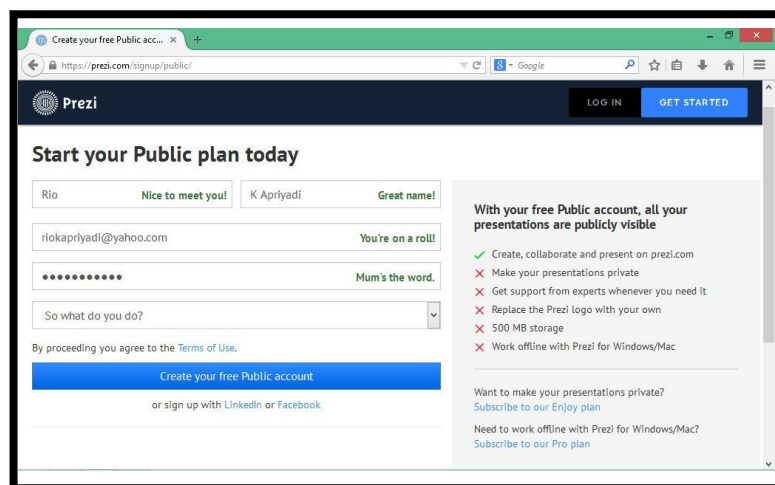


c) *licensi yang di inginkan*



d) *Kuti instruksi yang diperintahkan seperti mengisi biodata, email dan lain*

sebagainya.



e) Klik *create your account.*

2. *Log In* ke aplikasi *prezi*

Setelah pendaftaran dan pembuatan akun *prezi* berhasil, langkah selanjutnya adalah *log in* akun tersebut kedalam aplikasi *prezi*.

3. Memulai menggunakan aplikasi presentasi *prezi*

Pada tahapan ini, pengguna bisa langsung membuat presentasi *prezi* dengan menggunakan *template prezi* yang sudah disediakan oleh aplikasi *prezi* maupun mendesain sendiri presentasi tersebut. Secara umum, tahapan dalam mendesain atau membuat media presentasi dengan menggunakan *prezi* antara lain, yaitu:

A. Klik *new prezi*

B. Membuat peta pikiran di dalam *prezi* (konsep dasar atau alur cerita dalam presentasi atau biasa dikenal dengan *Prezi Mind Map*)

C. Membuat dan Menulis konten untuk tiap slide presentasi Prezi

D. Menyajikan Prezi untuk Presentasi.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat memang berpengaruh pada diri seseorang. Dengan adanya minat seseorang akan melakukan sesuatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu bagi diri seseorang tersebut. Sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Slameto, "Minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan".¹² Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 2.

baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat peserta didik, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Suatu kegiatan akan berjalan dengan baik dan lancar apabila ada minat yang timbul karena adanya kebutuhan. Dengan adanya kebutuhan, maka timbullah motivasi yang disebabkan adanya minat yang besar terhadap sesuatu yang mengandung arti, bernilai tinggi bagi orang itu atau karena ia akan memenuhi kebutuhan dirinya sehingga dengan terpenuhinya kebutuhan ia akan merasa senang.

Keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan agar terdapat kemauan yang dinamis untuk mencapai keberhasilan yang diharapkan sesuai dengan tujuan proses belajar mengajar.

Minat mempunyai fungsi yang sangat penting guna menumbuhkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam melaksanakan belajar. Kreativitas peserta didik dapat ditumbuhkan dengan baik dalam kegiatan aktif yang ditempuh oleh guru dan peserta didik. Oleh sebab itu proses belajar mengajar harus diterapkan sedemikian rupa sehingga setiap pengajaran yang berlangsung dapat mencapai hasil yang maksimal, dimana guru menyajikan bahan pelajaran yang menarik, memasukkan dalam ingatan peserta didik, dan mengubah aspek-aspek kemampuan menjadi kemampuan operasional yang dimiliki oleh peserta didik. Dan peserta didik itu sendiri dengan kemauan penuh menyerap apa yang diberikan guru secara kontinyu sehingga kemampuannya mencapai hasil belajar dapat diperoleh dengan sebaik-baiknya.

Guru harus berusaha membangkitkan minat peserta didik untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara yang kurang lebih sama dengan kiat membangun sikap positif. Perasaan senang akan menimbulkan minat pula, yang diperkuat lagi

oleh sikap yang positif, sebaliknya perasaan yang tidak senang menghambat dalam belajar karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar. Menurut Syah menyatakan “Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”.¹³

Membangkitkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya dalam upaya mencapai kebutuhan-kebutuhannya. Apabila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar siswa akan berminat dan termotivasi untuk mempelajarinya. Dengan demikian, perlu ada usaha-usaha atau pemikiran yang dapat memberikan solusi terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Minat belajar dapat dibangkitkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Konsentrasi muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek. Konsentrasi juga merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting, sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang dipelajari.

Menurut *The American Heritage Dictionary Of The English Language* dala Djaali “Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu”. Disamping itu menurut Crites O. John pada bukunya *Vocational Psikology The Study Of Vokational*

¹³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja

Behavior and Development dalam Djaali “Minat merupakan bagian dari ranah afeksi, mulai dari kesadaran sampai pada pilihan nilai”. Jika dikaitkan ke dalam bidang kerja, teori minat Holland lebih sesuai. Holland mengatakan, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar.³⁵

Sehubungan dengan itu, minat adalah adalah “biasanya berhubungan dengan perhatian”. Menurut Sumadi Suryabrata bahwa untuk mengukur minat seorang peserta didik dapat dikatakan memiliki minat terhadap pelajaran, apabila:

1. Peserta didik selalu memperhatikan penjelasan guru dalam proses belajar mengajar
2. Peserta didik memiliki keinginan yang kuat nalar menguasai pelajaran
3. Peserta didik senantiasa menjaga ketenangan kelas saat pelajaran berlangsung
4. Peserta didik rajin dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan kepadanya
5. Peserta didik selalu berusaha untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.¹⁴

b. Macam-Macam Minat

Minat merupakan perasaan atau sikap, maka keberadaan dan kekuatannya dapat diduga. Ada 3 macam minat, yaitu:

- a. Minat yang diekspresikan adalah seorang dapat mengungkapkan minat atau pilihannya dengan kata tertentu. Misalnya seseorang mengatakan bahwa ia tertarik dalam menciptakan model pesawat udara, dalam mengumpulkan barang-barang antik dan sebagainya.

¹⁴ Sumadi Suryabrata. *Metodologi Pengajaran*. Rajawali. Jakarta. 1991. Hlm. 18

- b. Minat yang diwujudkan merupakan yang ditunjukkan dalam bentuk tindakan atau perbuatan, misalnya seseorang ikut serta dalam aktifitas tertentu. Minat yang diwujudkan ini sangat besar mafaatnya karena dengan minat yang diwujudkan akan segera membuahkan hasil, misalnya jika peserta didik berminat dalam mempelajari biologi, maka ia akan segera berupaya untuk mempelajari biologi.
- c. Minat yang diinventarisasikan yaitu minat tidak hanya suatu obyek saja akan tetapi dalam waktu yang bersamaan seseorang memiliki minat terhadap dua atau tiga obyek sehingga selain mengupayakan satu bidang maka ia akan belajar pada bidangnya.¹⁵

Menurut Whatherington dalam bukunya "*Education Psikoloy*" yang diterjemahkan oleh Muhammad Bhukori menyatakan bahwa "minat dapat dibagi menjadi dua yaitu minat primitive dan minat cultural".¹⁶

Minat primitive disebut dengan minat biologis yaitu minat yang timbul dari kebutuhan-kebutuhan jaringan sedangkan minat cultural dapat diperoleh dengan belajar dan tarafnya lebih tinggi daripada minat primitive.

Minat primitive hanya berkisar pada soal-soal makan, kenikmatan dan kebebasan bergerak, dari ketiga kebutuhan ini meliputi kesadaran tentang kebudayaan yang terasa akan sesuatu dengan langsung dapat memuaskan dorongan untuk mempertahankan hidupnya. Akan tetapi dalam kehidupan masyarakat yang sudah maju, kebutuhannya akan lebih banyak lagi dan lebih luas seperti mereka berminat sekali memiliki serta membaca buku-buku yang bermanfaat, pakaian yang indah, mobil mewah dan sebagainya.

¹⁵ Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan dan Konseling*, Bumi Aksara, Jakarta, 2001, Hlm 63.

¹⁶ Wetherington, *Pikology Pendidikan*, Penerjemah Muhammad Bukhori, Jemmar, Bndung, 2003, Hlm 111.

Adapun minat cultural adalah merupakan hasil dari suatu pendidikan, sebagai perumpamaan bahwa seorang terdidik dapat ditandai dengan adanya minat yang dalam dan luas tentang hal-hal yang bernilai tinggi, seperti seseorang yang berminat untuk mengikuti kegiatan botani.

c. Aspek-Aspek Minat Belajar

Menurut Hurlock bahwa minat memiliki dua aspek yaitu:

1. Aspek kognitif

Aspek ini didasarkan atas konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif yang didasarkan atas pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan.

2. Aspek Afektif

Aspek afektif ini adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat. Aspek ini mempunyai peranan yang besar dalam memotivasikan tindakan seseorang.

Pada bidang studi matematika, minat seseorang terhadap pelajaran dapat dilihat dari kecendrungan untuk member perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut. Bila seseorang tersebut mempunyai minat yang besar terhadap pelajaran matematika maka nilai hasil belajarnya cenderung berubah ke arah yang lebih baik.

Sedangkan menurut Djamarah menyebutkan “Minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah”. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu.

Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia.¹⁷

Minat belajar matematika yang dimaksud adalah minat peserta didik terhadap pelajaran matematika yang ditandai oleh perhatian peserta didik pada pelajaran matematika, kesukaan peserta didik terhadap pelajaran matematika, keinginan peserta didik untuk tahu lebih banyak mengenai matematika, tugas-tugas yang diselesaikan oleh peserta didik, motivasi peserta didik mempelajari matematika, kebutuhan peserta didik terhadap pelajaran matematika dan ketekunan peserta didik dalam mempelajari matematika.

Kurangnya minat belajar anak terhadap matematika karena kurangnya pengertian tentang hakekat dan fungsi itu sendiri. Padahal matematika merupakan salah satu jalan untuk menuju pemikiran yang jelas, tepat dan teliti pemikiran yang mana melandasi semua ilmu pengetahuan.

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto, peserta didik yang minat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati
3. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada suatu aktivitas-aktivitas yang diminati
4. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya

¹⁷ Roida Eva Flora Siagian, *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa*, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Teknik, Matematika dan Ipa Universitas Indraprasta PGRI, Hlm 126.[online] tersedia <http://unindra.ac.id/Roida-3>. pdf. [Diakses: 05 Agustus 2015, 14:20]

5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan¹⁸

Menurut Dinar Barokah ada beberapa indikator peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah yaitu:

1. Perasaan senang
2. Ketertarikan peserta didik
3. Perhatian dalam belajar
4. Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik
5. Keterlibatan peserta didik
6. Manfaat dan fungsi mata pelajaran¹⁹

e. Fungsi Minat Belajar

Minat dapat menentukan berhasil atau gagalnya belajar “minat menentukan sukses atau gagalnya kegiatan seseorang minat yang besar akan mendorong motivasi, kurangnya minat menyebabkan kurangnya perhatian dan usaha belajar sehingga menghambat studinya”.²⁰

Adapun fungsi minat terhadap belajar adalah sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat

Maksudnya sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy, minat dalam ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan begitu pula anak yang mempunyai minat belajar pelajaran matematika mendorong anak tersebut untuk berbuat lebih giat lagi belajar pelajaran matematika.

¹⁸ Slameto. *Op. Cit.* Hlm 58.

¹⁹ Indikator Minat Belajar, [Online]. Tersedia: <http://pedoman-skripsi.blogspot>. Blogspot. [Diakses: 06 Agustus 2015, 20:30]

²⁰ Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan belajar*, Bandung, 1974, Hlm 112.

2. Menentukan arah perbuatan

Maksudnya kearah tujuan yang hendak dicapai dengan demikian minat dapat memberikan arahan dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan, yang dimaksud tujuan di sini adalah agar anak dapat belajar matematika dengan senang.

3. Menyeleksi arah perbuatan²¹

Maksudnya menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dia kerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, jadi dengan adanya minat dapat menyeleksi perbuatan-perbuatan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Misalnya; anak ingin bisa menghafal perkalian maka ia harus banyak berlatih lebih tekun lagi sampai bisa.

Perlu kita ketahui bahwa minat belajar itu dapat berubah berarti minat itu dapat dipengaruhi atau dirubah oleh sesuatu, karena itu ada upaya untuk meningkatkan minat belajar yang artinya berupaya memperbaiki kemauan peserta didik yang nampak kurang baik sehingga menjadi lebih baik.

Dengan demikian untuk mempengaruhi supaya peserta didik mempunyai minat belajar yang baik, agar supaya yang diberikan dapat membentuk kemampuan belajarnya.

Dalam upaya ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhinya sebagaimana dikemukakan oleh Nana Sudjana bahwa:

“Minat belajar dipengaruhi banyak faktor yang terdapat dalam diri individu itu sendiri(faktor internal) maupun faktor yang berada diluar diri individu(faktor eksternal).

Faktor internal adalah kemampuan yang dimiliki, daya nalar dan perhatianlah prnya.

²¹ Sardiman, A.M. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Rajawali pers, Jakarta. 1987. Hlm 84

Sedangkan faktor eksternal adalah proses pendidikan dan pengajaran yang dapat dibedakan menjadi tiga lingkungan yaitu : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat”.

Berdasarkan pada pendapat diatas maka dapat dipahami bahwa yang mempengaruhi minat belajar itu pada dasarnya adalah faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor-faktor internal

1. Faktor jasmaniah

Yang termasuk faktor jasmaniah adalah kesehatan tubuh. Sehat berarti dalam keadaan baik, badan beserta bagian-bagiannya terbebas dari penyakit. Kesehatan dapat berpengaruh terhadap belajarnya.

Proses belajar seseorang akan terganggu, selain itu ia juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun gangguan-gangguan fungsi indera serta tubuhnya.²²

2. Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang dapat mempengaruhi belajar yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

Diantara faktor-faktor tersebut minat adalah faktor yang besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik baginya.

Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapat diusahakan agar dia memiliki nilai yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang kurang

²² Slameto. *Op. Cit.* hlm 57.

menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari itu.²³

3. Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan rohani (psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemahnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Keluarga

Siswa yang akan menerima pengaruh dari keluarga dapat berupa: bagaimana cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anak karena keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Relasi antara anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya kemudian relasi anak dengan saudaranya atau anggota keluarga yang lain dapat mempengaruhi belajar anak tersebut. Jadi demi kelancaran belajar serta belajar anak perlu kiranya diusahakan relasi yang baik dalam keluarga tersebut.

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian yang sering terjadi dalam keluarga dimana anak belajar dan berada. Maka agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram.

²³ Ibid, hlm 57.

Faktor ekonomi keluarga juga berpengaruh terhadap belajar anak, karena anak yang sedang dalam tahap belajar harus terpenuhi kebutuhan pokoknya jika tidak maka kegiatan belajarnya akan terganggu.

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup sebagai berikut:

a. Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula sehingga siswa malas belajar. Maka agar siswa dapat belajar dengan baik maka metode mengajar harus diusahakan tepat. Seefesien dan seefektif mungkin.

b. Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Kurikulum yang kurang baik akan berpengaruh tidak baik terhadap belajar siswa.

c. Relasi guru dengan siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancer, Karena siswa merasa jauh dari guru sehingga mereka menjadi segan berpartisipasi aktif dalam belajar.

d. Disiplin sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan dalam sekolah dan dalam belajar. Kedisiplinan sekolah mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan melaksanakan tata tertib, kedisiplinan pegawai/karyawan dalam pekerjaan administrasi dan kebersihan/keteraturan kelas, gedung sekolah, halaman dan lain-lainnya, kedisiplinan kepala sekolah dalam mengelola seluruh staf beserta sisw-siswnya. Oleh karena itu agar siswa disiplin maka guru beserta staf yang lain harus disiplin pula.

e. Alat pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai guru dipakai pula oleh siswa. Maka alat peraga sangat dibutuhkan untuk membantu kelancaran belajar siswa seperti buku-buku di perpustakaan, laboratorium, media lainnya.

f. Waktu sekolah

Waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah. Jika siswa bersekolah pada waktu kondisi badannya sudah lemah maka mereka akan mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran.

3. Faktor masyarakat

Pengaruh masyarakat ini terjadi karena keberadaan siswa sebagai anggota masyarakat. Misalnya Kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan kehidupan masyarakat yang kesemuanya itu dapat mempengaruhi belajar siswa serta dapat membantu perkembangan kepribadian siswa.

Maka perlu untuk mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap siswa sehingga dapat belajar dengan baik.

Dalam proses belajar mengajar, guru matematika mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Guru matematika mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas, dalam membantu proses perkembangan peserta didik. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah :

1. Mendidik anak dengan titik berat memberi arahan dan motivasi mencapai tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang.
2. Memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai.
3. Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti dalam hal penyesuaian sikap dan penyesuaian diri. Demikianlah dalam proses belajar mengajar guru tidak terbatas sebgai penyampai ilmu pengetahuan akan tetapi lebih dari itu, ia bertanggung jawab terhadap keseluruhan perkembangan kepribadian peserta didik. Ia harus mampu menciptakan proses belajar mengajar yang sedemikian rupa sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dan dinamis.²⁴

Guru hendaknya mampu setiap peserta didik untuk secara aktif dapat mempergunakan berbagai kesempatan belajar sumber serta media belajar. Hal ini berarti bahwa guru hendaknya dapat mengembangkan cara dan kebiasaan belajar yang sebaik-baiknya. selanjutnya sangat

²⁴ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, Hlm. 97.

diharapkan guru dapat memberikan fasilitas yang memadai sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif.

Upaya yang dilakukan dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru matematika harus berusaha untuk memelihara dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Hal ini berarti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar peserta didik banyak ditentukan oleh tinggi rendahnya minat belajar.

Ada empat hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam memberikan motivasi ini yaitu :

- a. Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar.
- b. Menjelaskan secara konkrit kepada peserta didik apa yang dapat dilakukan pada akhir pelajaran.
- c. Memberikan penghargaan terhadap prestasi yang dicapai sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik dikemudian hari.
- d. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.

Sebagai guru matematika, pendekatan yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar tidak hanya melalui pendekatan intruksional tetapi disertai dengan pendekatan pribadi. Melalui pendekatan pribadi diharapkan guru dapat mengenal dan memahami peserta didik secara lebih mendalam sehingga dapat membantu dalam keseluruhan proses belajarnya.

Dengan pendekatan ini guru diharapkan mampu untuk :

1. Mengetahui dan memahami setiap peserta didik baik secara individu maupun kelompok.
2. Memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai hal-hal yang diperlukan dalam proses belajar mengajar.

3. Memberikan kesempatan yang memadai agar setiap peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya.
4. Membantu setiap peserta didik mengatasi masalah pribadi yang dihadapinya.
5. Menilai keberhasilan setiap langkah kegiatan yang telah dilakukan .²⁵

Menurut pendapat S. Nasution bahwa : alat peraga sebagai bantu mengajar sangat efektif, dalam garis besarnya memiliki faedah atau nilai sebagai berikut :

- a. Menambah kegiatan belajar murid
- b. Menghemat waktu belajar (ekonomis)
- c. Menyebabkan hasil belajar lebih permanen dalam pelajarannya
- d. Membantu anak-anak yang ketinggalan dalam pelajarannya
- e. Memberikan alasan yang wajar untuk belajar karena membangkitkan minat perhatian (motivasi) dan aktivitas pada peserta didik
- f. Pemahaman yang lebih tepat dan jelas.²⁶

4. Belajar

a. Pengertian belajar

belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Dalam buku yang sama, Slameto menjelaskan bahwa, “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

²⁵ Ibid, Hlm. 100.

²⁶ S.nasution, Didaktik Asas-Asas Mengajar, Jemmars, Bandung, 2002, Hlm. 100

Mencapai suatu pendidikan yang sukses dalam hal ini sudah tentu mempunyai syarat-syarat atau kegiatan-kegiatan. Pendidikan merupakan bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh spondididik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama, maka dengan demikian supaya pendidik itu berhasil dengan baik harus melalui latihan-latihan dan belajar . Namun dalam hal ini sebelum penulis membahas untuk lebih lanjut terlebih dahulu perlu mengetahui apa yang dimaksud dengan belajar itu sendiri.

Menurut Muhammad Ali secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku akibat interaksi individu dengan lingkungan.²⁵ Menurut Dr. Nana Sudjana dan Daeng Arifin mengatakan bahwa, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.²⁶ Sedangkan menurut Slameto menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.²⁷

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku, baik jasmani maupun rohani, kemampuan dan kecakapan yang terjadi pada diri seseorang karena adanya suatu usaha atau latihan dalam mencapai kesempurnaan.

Perubahan tersebut pada dasarnya dapat berupa suatu pengetahuan, kebiasaan, tingkah laku, kecakapan ataupun penghargaan. Jadi perubahan sebagai hasil belajar itu mencakup perubahan tingkah laku yang bersifat lahiriah ataupun batiniah. Adapun perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha yang terus menerus atau kontinyu yang dapat berupa latihan-latihan atau percobaan, ataupun perbaikan-perbaikan terhadap sesuatu masalah yang disebut dengan belajar.

b. Tujuan Belajar

Untuk mencapai tujuan belajar terutama harus diciptakan sistem lingkungan belajar yang tertentupula karena tujuan belajar merupakan pengembangan nilai refleksi gerak agar tidak menimbulkan keracunan, penulis akan mengemukakan tujuan yaitu :

a. Untuk Mendapatkan pengetahuan ditandai dengan kemampuan berpikir.

Mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

b. Penanaman Konsep dan Keterampilan

Peranan konsep dan keterampilan konsep ini memerlukan keterampilan yang bersifat jasmani dan rohani, keterampilan yang dilihat dan diamati sehingga akan menitik beratkan pada keterampilan gerak dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan yang lebih rumit karena berusaha dengan masalah yang dilihat secara abstrakujung pangkalnya yang menyangkut soal penghayatan serta kreatifitas yaitu dengan melatih kemampuan.

c. Pembentukan sikap

Dalam pembentukan sikap perlu ada motivasi dari guru dan orang tua karena guru dan orang tua akan di contoh yaitu sebagai suritauladan, Jadi intinya tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar merupakan aktifitas individu, dalam menjalankan aktifitas tersebut kita memerlukan pengaruh dari luar maupun dari dalam diri individu yang melaksanakan kegiatan tersebut yaitu berupa faktor-faktor.

- a. Faktor latihan
- b. Faktor Motif
- c. Faktor peranan hukuman dan penghargaan
- d. Faktor kemampuan belajar dan intelegensi
- e. Faktor yang mempengaruhi dalam motivasi.²⁸

Apabila kita perhatian kelima faktor tersebut maka hasil belajar yang akan dicapai dapat memuaskan karena adanya latihan yang kontinyu. Motif yang digunakan hukuman penghargaan bagi yang berhasil maka dapat memberikan motivasi sehingga menimbulkan kemampuan individu dalam belajar.

d. Fungsi Minat Terhadap Belajar

Minat dapat menentukan berhasil atau gagal nya studi. Minat menentukan sukses atau gagal nya kegiatan seseorang, minat yang besar akan mendorong motivasinya, kurangnya minat menyebabkan kurangnya perhatian dan usaha belajar sehingga menghambat studinya.²⁹

Adapun fungsi minat terhadap belajar adalah sebagai berikut :

1. Alat untuk membangkitkan motivasi belajar
2. Sebagai pusat perhatian
3. Sebagai sumber hasrat belajar

4. Mengenal kepribadian seseorang.³⁰

5. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan berasal dari kata “kembang” mendapat imbuhan “pe” dan akhiran “an”, maksudnya yaitu suatu proses perubahan secara bertahap ke arah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi dan meluas serta mendalam yang secara menyeluruh dapat tercipta suatu kesempurnaan atau kematangan.²⁷

Jadi disini pengembangan media pembelajaran mempunyai arti bahwa media pembelajaran diperbaharui sedemikian rupa sehingga terbentuklah media pembelajaran yang sistematis, terarah serta efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan media pembelajaran

1. Pengembangan Media pembelajaran tersebut haruslah bersifat menginformasikan. Dalam pengembangan media diharapkan media tersebut dapat menginformasikan satu hal yang baru kepada peserta didik tentang suatu kejadian atau obyek yang tidak mereka ketahui sebelumnya melalui sebuah ruang dan waktu yang terbatas.
2. Pengembangan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat menarik dan memotivasi siswa. Agar sesuatu yang dipelajari oleh siswa tidak monoton, maka diperlukan adanya pengembangan media. Dalam pengembangan media cenderung ingin menampilkan sesuatu yang spektakuler. Oleh karena itu sesuatu yang baru dan belum pernah terjadi atau dialami oleh siswa akan memotivasi siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang apa yang dipelajarinya.

²⁷ H.M. Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Semarang, CV. Thoha Putra, t.th.), hlm. 77

3. Pengembangan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat Instruksional.

Seorang siswa akan dapat memahami sesuatu dengan cepat apabila dalam media tersebut menampilkan sesuatu yang bersifat instruksional. Maksudnya seorang siswa akan tergerak untuk melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Dan apakah sesuatu itu perlu dilakukan atau tidak, seorang siswa dapat memilah-milahnya. Begitu pula dalam pengembangannya sebuah pesan yang hendak disampaikan kepada siswa harus bersifat instruksional namun tidak memaksa.

c. Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, maka media pembelajaran juga menuntut perkembangan ke arah kemajuan. Dari faktor-faktor yang mempengaruhi adanya perkembangan tersebut akan didapatkan pula manfaat yang sangat berguna bagi proses belajar mengajar selanjutnya. Dari manfaat yang diperoleh dapat digambarkan sebagai berikut :²⁸

- a. Proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.
- b. Metode belajar akan lebih bervariasi sesuai perkembangan zaman yang selalu menuntut perubahan, sehingga siswa tidak bosan dan bagi guru lebih terbantu dengan sedikit tenaga yang dikeluarkan.
- c. Bahan atau materi pengajaran yang sudah pernah disampaikan akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami dan bagi materi yang baru akan memungkinkan siswa untuk bisa mengetahui tujuan dan manfaat pengajaran yang hendak dicapai menuju ke arah yang lebih baik.

²⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i, *op.cit*, hlm.2.

d. **Macam-macam Pengembangan Media Pembelajaran**

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal inihanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi obyek, konsep, informasi, ataupun situasi. Jika kita mengamati bahan-bahan grafis, gambar dan lain-lain yang ada disekitar kita, kita akan menemukan banyak gagasangagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan. Dalam proses penataan tersebut harus diperhatikan prinsipprinsip desain tertentu seperti; kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual

Media audio dan audio visual merupakan bentuk media pengajaran yang murah dan terjangkau. Disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Dan juga praktis, karena dapat dibawa kemana-mana. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi Audio-Visual dapat dipergunakan untuk:

- a. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.

- b. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- c. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- d. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Disamping digunakan untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan besar dan kecil, komputerpun mendapat tempat di sekolah-sekolah. Di negara maju, misalnya Amerika Serikat, komputer sudah digunakan di sekolah-sekolah dasar sejak tahun 1980-an. Dan kini di setiap sekolah komputer sudah merupakan fasilitas standar yang harus ada. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI* atau *Computer Assisted Learning-CAL*). Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills* and *practice*, simulasi dan permainan.

4. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia berbasis Komputer

Multimedia sejati berarti campuran dari berbagai media, mulai dari teknologi tingkat tinggi hingga ke tingkat rendah seperti halnya sebuah buku, pena berwarna, percakapan, papan tulis dan aneka sarana dan sumber.²⁹ Jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia.³⁰

²⁹ Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook : Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, Bandung; Kaifa, 2002, hlm.258

³⁰ M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan bersaing*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2003), hlm. 21

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh mahasiswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.

Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis, video dan animasi. Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Misalnya tampilan multimedia dalam bentuk video yang memungkinkan siswa bahkan dapat belajar melihat video guru memberikan contoh soal matematika dan cara guru mengerjakan soal matematika melalui video tersebut.

Belajar sebagai aktivitas manusia yang sangat luas dan bersegi banyak sehingga tidak dapat dikontrol oleh medium atau metode tunggal manapun.³¹ Multimedia dibuat untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan lebih mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.³²

³¹ Dave Meier, *Op.Cit.* hlm. 257

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 172

B. Hasil penelitian yang relevan

Beberapa hasil penelitian yang berhubungan dengan media *prezi* (*zooming presentation*), antara lain sebagai berikut:

- a. Penelitian Muhamad Taufiqurrahman, Sri Untari, Yuniastuti yang berjudul “Pengembangan Media CD Pembelajaran Berbasis *Prezi* pada Pokok Bahasan Globalisasi Mata Pelajaran Pkn Kelas IX MTsN Bangsal, Mojokerto.”³³
- b. Dedi Wahyudi “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak dengan Program *Prezi*” Pada SMP Muhahamadiyah 2 Melati menurut ahli media dan ahli materi yang bertugas memvalidasi dan merevisi produk multimedia pembelajaran interaktif pendidikan ahlak dengan program *prezi* untuk SMP Muhahamadiyah 2 Melati.³⁴
- c. Yani Putri Utari, Eko Setyadi Kurniawan dan Siska Desy Fatmaryani “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Online Prezi* dalam Pokok Pembahasan Alat Optik Pada Siswa Kelas X IPA SMA Negeri Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014”³⁵.
- d. Wilda Syahri, Adriyani “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Elektrokimia untuk Kelas XII SMA N 8 Kota Jambi dengan Menggunakan *Software Prezi*”³⁶.

³³ Muhammad taufiqurrahman, sri untari, yuniastuti, “ pengembangan media CD pembelajaran berbasis prezi pada pokok bahasan globalisasi mata pelajaran PKn kelas IX mtsn bangsal mojokerto” Jurnal jurusan hukum dan kewarganegaran, FIS UM, h. 3

³⁴ Dedi wahyudi, “ pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pendidikan ahlak dengan program prezi ” PPS UIN sunan kalijaga yogyakarta, jurnal ilmu pendidikan islam, h. 12

³⁵ Yani putri utarai, eko setyadi kurniawan, siska desy fatmaryanti “ pengembangan media pembelajaran fisika online prezi dalam pokok bahasan alat optik pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 3 purworejo “. Jurnal pendidikan fisika, Vol. 5 No. 2. (september 2014), h. 46

³⁶ Wilda syahri, adriyani “ pengembangan media pembelajaran kimia pada materi elektrokimia untuk kelas XII sma n 8 kota jambi dengan menggunakan sofware prezi” jurnal program studi pendidikan kimia, jurusan PMIPA FKIP vol. 6 no. 1 (universitas jambi, kampus pinang masak) h. 13

- e. Penelitian putri zakiyatul jannah (2014) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Zooming Presentation* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Suhu Dan Kalor”.
- f. Ari Suharjanto, Hery Sawiji, Tutik Susilowati “Penerapan Media Pembelajaran dengan Penggunaan *Software Prezi* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi” berdasarkan hasil penelitian keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata diklat komunikasi meningkat dengan kualitas sangat baik.³⁷
- g. Rinaldi, A.(2018). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MICROSOFT VISUAL BASIC UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIS MAHASISWA.(Adopsi Langkah Teori Pengembangan Borg & Gall). JURNAL e- DuMath, 4(1), (1-12).³⁸

³⁷ Ari suharjanto, heri sawiji, tutik susilowati, “ *penerapan media pembelajaran penggunaan software prezi dalam upaya meningkatkan minat belajar mata diklat komunikasi*”. Pendidikan ekonomi, BKK pendidikan administrasi perkantoran, FKIP universitas sebelas maret surakarta.

³⁸ Rinaldi, A.(2018). Pengembangan Media Ajar Matematika Dengan Menggunakan Media Microsoft Visual Basic Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Mahasiswa(Adopsi Langkah Teori Pengembangan Borg & Gall). JURNAL e-DuMath,4 (1), (1-12).

C. Kerangka berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran, unsur yang sangat penting. Sebagian besar para guru hanya memberi materi fungsi dengan cara mencatat apa yang dituliskan oleh guru mereka di papan tulis . Proses belajar seperti ini yang membuat anak didik menjadi jenuh dan membosankan. Sehingga di butuhkan perbaikan proses belajar mengajar yang sesuai, dapat mengefektifkan dan mempercepat proses pembelajaran sehingga semua materi pembelajaran dapat di sampaikan sesuai dengan tuntutan silabus dan alokasi waktu yang diberikan melalui suatu media *prezi*.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, maka metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sesuai dengan namanya, R & D (*Research & Development*) dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna, sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *prezi* (*zooming presentation*). Subjek uji coba dalam penelitian adalah siswa kelas VIII. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Munir. Prosedur tersebut terbagi atas 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, uji coba (penilaian), dan implementasi¹. Penelitian dan pengembangan ini hanya menggunakan empat tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan uji coba (Implementasi).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Secara umum, Prosedur penelitian dan pengembangan produk dalam penelitian media pembelajaran matematika berbasis *prezi* untuk meningkatkan minat belajar ini memiliki

¹ Munir. "*Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*". (Bandung: Alfabeta. 2015). Hlm.9

prosedur pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli yaitu uji materi, uji media, dan uji coba produk di lapangan untuk menguji kemenarikan suatu produk. Mengingat waktu yang tersedia dan keterbatasan penulis, maka pada penelitian pengembangan ini penulis membatasi penelitian menjadi 4 langkah. Produk akhir penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berbasis *prezi* pada pembelajaran matematika materi fungsi kelas 8 pokok bahasan fungsi . Penelitian dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* untuk meningkatkan minat belajar ini terbagi atas :

1. Tahap analisis

Langkah pertama peneliti melakukan analisis terhadap sekolah yang bersangkutan terhadap produk yang ingin dikembangkan. Analisis adalah proses memecahkan satu atau beberapa permasalahan melalui data yang ada, dan memasukkan ke dalam komponen penelitian. Jadi analisis data pada umumnya berupa keterlibatan peneliti dalam usaha memberikan eksplanasi tentang apa yang telah di eksplorasi dari interaksi antara guru dan siswa di sekolah yang di teliti, keterangan mengenai mengapa dilakukan dalam penelitian, keterangan tentang bagaimana fenomena tersebut dikumpulkan, dan macam fenomena apa yang diperlukan untuk langkah selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis terhadap guru bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* pada materi fungsi yang dapat meminimalisir waktu dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Proses analisis pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* mengandung beberapa langkah yang saling terkait yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Kegiatan mengumpulkan beberapa informasi yang berkaitan dengan masalah yang muncul terkait dengan media *software prezi* yang digunakan pada proses pembelajaran materi fungsi dengan guru matematika dan menanyakan perangkat penunjang yang akan dibutuhkan pada pengembangan media pembelajaran matematika pada kelas VIII di SMPN 18 Bandar Lampung.

b. Analisis Kurikulum

Mengumpulkan informasi terkait kurikulum yang dipakai oleh sekolah tersebut dan materi yang digunakan pada matematika . melakukan survei di SMPN 18 Bandar Lampung, kemudian dilakukan studi literatur guna mendukung pengembangan media pembelajaran *prezi* ini, serta untuk memperoleh gambaran yang tepat mengenai sistem yang akan dikembangkan dari beberapa sumber terkait dengan teori media pembelajaran, meliputi buku, jurnal, situs resmi dari *website prezi*, dan skripsi dengan judul terkait pengembangan media pembelajaran *prezi*.

2. Tahap Perancangan(Desain)

Berdasarkan hasil analisis data-data didapatkan dari hasil observasi di SMP Negeri 18 Bandar Lampung melalui identifikasi masalah/potensi masalah dan mengumpulkan informasi , langkah berikutnya adalah desain dari produk media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini penulis mendesain pengembangan media *prezi* sebagai alternative model pembelajaran menggunakan aplikasi belajar yang berupa presentasi yang bermateri fungsi.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan produk awal sebagai berikut:

- a. Menentukan topik atau materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media aplikasi *prezi*.
- b. Mengidentifikasi kurikulum, silabus, dan kompetensi inti(KI) materi fungsi di SMPN 18 Bandar Lampung untuk mendapatkan indentifikasi pelajaran dan indikator pencapaian dalam pembelajaran.
- c. Membuat presentasi pembelajaran matematika berbasis *prezi* menggunakan *prezi.com*, *microsoft word*, *power point* dan beberapa aplikasi lain yang mendukung.
- d. Menyiapkan *tample* dan *frime*, video, gambar yang runtut guna untuk memasukkan data berupa materi fungsi yang harus sesuai (RPP) yang berlaku di SMPN 18 Bandar Lampung pada *software prezi*, dan mendesain software *prezi* menggunakan fasilitas-fasilitas yang sudah ada di dalam *software prezi* tersebut.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan merupakan proses mengembangkan produk media pembelajaran *prezi* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Setelah membuat desain media pembelajaran, maka yang harus dilakukan pengembangan terhadap media tersebut, peneliti menggunakan produk media *prezi* untuk mengembangkan media pembelajaran matematika. Produk yang akan dihasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *prezi* yang diberi desain tampilan, isi materi, gambar , tulisan , warna dan lainnya. Setelah media pembelajaran aplikasi *prezi* selesai, selanjutnya media pembelajaran aplikasi *prezi* divalidasi terdahulu oleh tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi untuk dinilai kelayakannya. Validasi dilakukan beberapa kali agar media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar dinyatakan layak .

4. Tahap Uji lapangan(Implementasi)

Tahap ini membuat pengujian unit-unit yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan juga prototip yang telah siap yang bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media pembelajaran matematika dengan media *prezi*, dimana sebelumnya telah divalidasi oleh tim ahli materi, ahlimedia, dan setelah dinyatakan layak untuk dipakai untuk penelitian upaya meningkatkan minatbelajar siswa pada materi fungsi, maka selanjutnya dapat dipakai dalam penelitian. Media pembelajaran ini akan diuji kepada siswa kelas VIII di SMPN 18 Bandar Lampung dengan subjek sebanyak 33 siswa di saat pre test dan post test untuk mengukur minat.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 33 orang siswa kelas VIII SMPN 18 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Rasuna Said No. 29, Gulak Galik, Teluk Betung Utara, Bandar Lampung.

D. Jenis Data

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat daya tarik dari produk yang dihasilkan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif . Data kualitatif yaitu berupa pendeskripsian dalam bentuk informasi kalimat yang diperoleh pada tahap pendahuluan, data kualitatif yang diperoleh berupa tanggapan/respon dan saran yang diberikan oleh validator , peserta didik dan guru. Data kuantitatif yaitu data-data yang diolah dengan menggunakan perumusan angka pada tahap pengembangan . Data

kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian dari validator yaitu angket validasi media, angket validasi materi yang telah divalidasi oleh ahli, dan angket respon siswa menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang suatu fenomena sosial². Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 100, dengan skor 0-20 terendah dan skor tertinggi 81-100. Dengan skala likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian Indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

1) Angket Validasi Ahli

Nilai akhir suatu butir merupakan persentase nilai rata-rata dari perindikator dari seluruh jawaban Validator. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata perindikator adalah sebagai berikut³.

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

Me = Mean(rata-rata)

\sum = Epsilon(baca jumlah)

Xi = Nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah Individu

Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari persentase jawaban keseluruhan reponden dengan rumus :

Persentase jawaban

² Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2010). Hlm. 407

³ *Ibid*, Hlm. 280

$$P = \frac{F}{N \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase

F = jumlah skor hasil uji coba

N = Jumlah skor maksimal

Kemudian dicari persentase kriteria validasi. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Kriteria Interpretasi kelayakan⁴

| NO | Skala Nilai Tingkat Validasi | Tingkat Validasi |
|----|------------------------------|--|
| 1 | 81 – 100 | Sangat Menarik / Sangat Menarik |
| 2 | 61 – 80 | Baik / Menarik |
| 3 | 41 – 60 | Sedang / Cukup |
| 4 | 0 – 40 | Tidak Baik / Tidak Menarik |
| 5 | 0 – 20 | Sangat Tidak baik / Sangat Tidak Menarik |

2) Angket Respon Guru Dan Peserta Didik

Angket guru dan peserta didik menggunakan skala likert dengan Keterangan makna sebagai berikut:⁵

1. Jawaban “Tidak Setuju”(TS) diberi nilai 1
2. Jawaban “Kurang Setuju”(KS) diberi nilai 2
3. Jawaban “Setuju”(S) diberi nilai 3
4. Jawaban “Sangat Setuju”(SS) diberi nilai 4

⁴ Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012). Hlm. 298.

⁵ Sugiyono, *Op, Cit.* Hlm. 282

Nilai akhir suatu butir merupakan persentase nilai rata-rata dari perindikator dari seluruh jawaban responden. Rumus untuk Menghitung nilai rata-rata perindikator adalah sebagai berikut:

$$\overline{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

\overline{X} = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah Individu skor

Berdasarkan perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari presentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitiannya pengembangan menggunakan angket validasi materi, validasi media dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran matematika. Cara penyampaian angket langsung menemui dosen ahli yang bersangkutan dibagikan kepada ahli materi, ahli media sebelum produk di uji coba kepada siswa. Setelah selesai materi dan media divalidasi selanjutnya media pembelajaran matematika *prezi* untuk meningkatkan minat belajar siswa materi fungsi siap di uji coba ke lapangan agar kita mendapatkan respon siswa yang sangat menarik terhadap media pembelajaran matematika berbasis *prezi* dengan menggunakan angket respon siswa.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah oleh nya. Instrumen yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data penelitian pengembangan ini adalah angket. angket yang disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi subjek uji media dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu: angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media yang telah divalidasi dinilai oleh ahli materi, meliputi: aspek materi, bahasan, evaluasi. Unsur yang dinilai oleh ahli media, meliputi: aspek efisiensi media, fungsi tombol, grafis, dan angket respon siswa dan guru pada proses penelitian di lapangan. Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung peneliti tidak langsung bertanya jawab

dengan responden. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data kualitatif dan kuantitatif dari para ahli, guru dan peserta didik. Pada data validasi para ahli dan guru ini dianalisis dengan menelaah hasil penilaian para ahli terhadap media pembelajaran matematika berbasis aplikasi prezi. Hasil yang telah digunakan sebagai masukan untuk merevisi atau menyempurnakan media prezi yang digunakan dalam penelitian ini data validasi diperoleh dari pengumpulan data yang menggunakan angket.

Untuk memperoleh data berupa angket respon peserta didik terhadap minat produk media aplikasi prezi pada pokok bahasan fungsi yang dikembangkan. Angket ini ditujukan kepada peserta didik menggunakan skala likert. Skala likert merupakan jenis skala yang digunakan untuk mengukur variable penelitian, seperti sikap, pendapat, dan persepsi sosial seseorang atau sekelompok orang. Jawaban setiap item instrument ini, memiliki gradasi dari tertinggi sampai pada terendah yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata dapat berupa kualitatif dan kuantitatif.

F. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Data yang diperoleh dari instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar bahan acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data berupa pendapat atau tanggapan pada uji produk yang dikumpulkan dari angket dianalisis dengan statistik. Hasil dari analisis ini berupa data

analisis deskriptif yang digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran berbasis aplikasi prezi. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dari angket.

BAB IV

PENYAJIAN DATA LAPANGAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini adalah media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *prezi* pada materi fungsi. Penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan di SMP Negeri 18 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan milik Munir (2010: 242) yang terbagi atas empat tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap uji coba (Implementasi). Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis merupakan tahapan pertama dalam penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *software* aplikasi *prezi* sebagai penunjang pembelajaran matematika pada peserta didik kelas VIII SMPN 18 Bandar Lampung potensi pengembangan produk tersebut berguna untuk mengurangi ketidak minatan siswa terhadap pembelajaran matematika dan dilakukanlah proses survei lapangan dan studi literatur sehingga didapatkan suatu data yang dapat dijadikan informasi dalam penelitian dan pengembangan ini.

1) Studi Lapangan

Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan dengan guru matematika menunjukkan bahwa Pembelajaran matematika dengan materi fungsi di SMP Negeri 18 Bandar Lampung menggunakan K13; pembelajaran konvensional seperti modul dan buku cetak, guru masih bergantung pada *Microsoft Powerpoint*. Sarana dan prasarana di SMPN 18 Bandar Lampung cukup lengkap dan menunjang , namun sarana dan prasarana tersebut belum dimanfaatkan

secara maksimal. Diketahui bahwa di SMPN 18 Bandar Lampung belum ada pengembangan terhadap media pembelajaran matematika maka dengan adanya pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *prezi* ini harus kita dorong guru untuk memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana tersebut apalagi dibidang teknologi computer yang telah terhubung dengan jaringan internet. Pengembangan aplikasi *prezi* bermanfaat juga bagi guru dalam memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

2) Studi Literatur

Studi literatur ialah kegiatan mengumpulkan data tentang teori-teori pendukung dengan pengembangan media pembelajaran matematika aplikasi *prezi* pada materi fungsi. Kegiatan studi literatur meliputi studi kurikulum, silabus, buku-buku teks yang berkaitan dengan pembelajaran matematika dengan materi fungsi, buku-buku teks mengenai media pembelajaran dan buku tentang meningkatkan minat belajar siswa, dan materi yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Studi literatur tidak hanya berpatokan dari media buku saja, tetapi harus mencari dengan media teknologi internet yaitu browsing melalui *google*, *mozilafirefox*, dan *website* lainnya. Maka kita akan mendapatkan informasi yang lebih akurat untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *prezi*.

b. Desain

Setelah dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, langkah pengumpulan data selanjutnya adalah desain produk. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *prezi* pada materi fungsi. Langkah-langkah penyusunan desain produk media pembelajaran ini, diantaranya adalah menentukan ide, menganalisa materi yang akan di tampilkan, menentukan sistem aplikasi *prezi* yang akan dibuat seperti konten materi berupa teks, gambar, video pembelajaran,serta modul tentang materi fungsi, modul *online* yang memuat materi fungsi

dan mengambil sumber dari beberapa *blog* di internet dan latihan soal yang diurutkan sesuai dengan silabus dan (RPP) yang digunakan di SMP N 18 Bandar Lampung . Materi fungsi yang diinput dalam pengembangan mediapembelajaran *prezi* ini meliputi: (a) Memahami ciri – ciri fungsi; (b) Memahami fungsi dan bukan fungsi; (c) Memahami daerah asal(domain) dan daerah kawan(kodomain); (d) Menemukan daerah hasil(range); (e) Mengetahui diagram panah, pasangan berurutan – urut (korespondensi satu-satu), diagram cartesius. Setelah materi siap digunakan lalu kita *input* ke dalam aplikasi *prezi* yang didalam nya terdapat frame-frame untuk meletakkan materi berupa teks, gambar, maupun video.

c. Pengembangan

Setelah tahap pembuatan desain selesai dilakukan langkah selanjutnya adalah pengembangan terhadap media aplikasi *prezi*. Produk yang akan dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran yaitu berbasis TIK(Teknologi Informasi dan Komunikasi) menggunakan aplikasi *prezi* yang berisi desain tampilan, isi materi, teks, gambar dan video. Setelah produk selesai selanjutnya produk divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan agar produk yang dihasilkan benar layak untuk digunakan. . Kriteria dalam penentuan subyek ahli, yaitu (1) Berpengalaman dibidangnya, (2) Berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2.Maka solusi validasilah yang ditempuh agar masalah tersebut dapat diselesaikan. Pengembang melakukan konsultasi dengan pembimbing. Data validasi yang berbentuk data kuantitatif selanjutnya akan diubah kedalam bentuk data kualitatif dengan konversi skala likert. Adapun hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli dibidang matematika sebagai berikut:

1) Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi materi. Ahli materi yang memberikan penilaian media dari segi materi adalah Ibu Dian Anggraini, M.Sc, dosen Matematika di Universitas Islam Negeri(UIN) Raden Intan Lampung. Bidang keahlian dan keilmuan beliau adalah dosen dibidang matematika, maka alasan utama memilih beliau sebagai validator ahli materi. Validasi ahli materi meliputi aspek materi, bahasan, evaluasi dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media aplikasi *prezi* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran aplikasi *prezi* yang dikembangkan dari segi materi. Tahap validasi ahli materi terhadap desain media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan dilakukan dalam dua kali tahapan karena ada beberapa materi yang direvisi. Tahap validasi ahli materi dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap pertama dan tahap kedua dalam menilai aspek materi, bahasan, evaluasi. Tujuan validasi ahli materi adalah untuk mendapatkan penilaian kelayakan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada matapelajaran matematika materi fungsi, memperoleh masukan, saran, dan tanggapan dari ahli materi.

2) Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* pada materi telah selesai divalidasi kelayakannya oleh validator. Setelah validasi ahli materi, produk awal media pembelajaran yang dikembangkan juga di validasi oleh ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen pengajar dari Jurusan Matematika di Universitas Islam Negeri(UIN) Raden Intan Lampung yaitu Bapak Fredi Ganda Putra. Beliau sangat mengerti dalam pengembangan media teknologi pendidikan. Validasi ahli media dilakukan dalam tiga tahap yaitu menilai aspek efisien media, fungsi tombol, dan grafis. Berdasarkan penilaian dan

analisis dari ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis prezi ini dinyatakan sudah layak. Perlu diketahui bahwa dalam tahap uji ahli media ini telah dilakukan beberapa tahap perbaikan sehingga mendapatkan rata-rata nilai persentase sangat memuaskan. Hal tersebut sudah sesuai dengan saran validator yaitu tentang mempertimbangkan banyak materi dalam penjelasan aplikasi prezi . Selanjutnya perbaikan tentang tombol musik dalam aplikasi prezi yang harus disesuaikan dengan konsep materi fungsi, sehingga dengan revisi tersebut diperoleh hasil media pembelajaran matematika berbasis aplikasi prezi layak digunakan di SMPN 18 Bandar Lampung dengan revisi yang cukup sederhana. Berdasarkan perbaikan tersebut membuat media aplikasi prezi lebih baik lagi dan sangat layak digunakan di SMPN 18 Bandar Lampung. Rata-rata penilaian validator ahli media yaitu dengan persentase kelayakan awal sebesar 83% dan setelah direvisi rata-rata penilaian validator ahli media yaitu dengan persentase kelayakan sebesar 90%. Kategori penilaian adalah "sangat layak". Hal tersebut sudah sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan yang menyatakan bahwa jika rata-rata persentase 81% sampai dengan 100% maka kriteria validasi kelayakan adalah sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut maka produk media pembelajaran matematika berbasis prezi sudah dapat dikatakan sebagai media pembelajaran dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi fungsi.

Sumber : Pengolahan hasil tes

Keterangan *

- 1) Selalu memperhatikan penjelasan guru dalam proses belajar mengajar.
- 2) Perasaan senang menerima pelajaran yang diberikan.
- 3) Mengajukan pertanyaan atau pendapat kepada guru.
- 4) Dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada pelajaran.
- 5) Memiliki keinginan yang kuat nalar menguasai pelajaran.
- 6) Senantiasa menjaga ketenangan kelas saat pelajaran berlangsung.
- 7) Rajin dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.
- 8) Selalu berusaha untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan tabel tersebut di atas, jelas bahwa pada hasil nilai belajar *Pre Test* minat belajar matematika materi fungsi peserta didik kelas VIIIF SMP Negeri 18 Bandar Lampung dari 33 siswa yang memiliki minat belajar tinggi sebanyak 15 siswa atau 45,45 %, yang memiliki minat belajar sedang sebanyak 12 siswa atau 36,36% dan yang memiliki minat belajar rendah sebanyak 6 orang atau 18,18%.

4) Refleksi

Dengan berakhirnya pelajaran pada *Pre Test*, peneliti mengadakan refleksi dengan mempelajari data yang telah dikumpulkan dan mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada *Pre Test* ini ternyata belum dapat memenuhi standar yang diharapkan, maka perlu adanya perbaikan yang dilakukan pada pembelajaran berikutnya yaitu *Post Test* menggunakan media *Prezi* agar mendapat nilai hasil belajar meningkat.

Dari hasil pengamatan yang perlu mendapatkan perbaikan adalah langkah-langkah kegiatan. Terutama pada kegiatan inti pembelajaran yaitu dalam hal tidak

Sumber : Pengolahan hasil tes

Keterangan *

- 1) Selalu memperhatikan penjelasan guru dalam proses belajar mengajar.
- 2) Perasaan senang menerima pelajaran yang diberikan.
- 3) Mengajukan pertanyaan atau pendapat kepada guru.
- 4) Dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada pelajaran.
- 5) Memiliki keinginan yang kuat nalar menguasai pelajaran.
- 6) Senantiasa menjaga ketenangan kelas saat pelajaran berlangsung.
- 7) Rajin dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.
- 8) Selalu berusaha untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan tabel tersebut di atas, jelas bahwa pada hasil nilai belajar Post Test pada minat belajar matematika materi fungsi peserta didik kelas VIIIF SMP Negeri 18 Bandar Lampung dari 33 siswa yang memiliki minat belajar tinggi sebanyak 27 siswa atau 81,8%, yang memiliki minat belajar sedang sebanyak 6 siswa atau 18,2% dan tidak ada siswa yang memiliki minat belajar yang rendah pada observasi ke dua ini.

5) Refleksi

Dengan berakhirnya pembelajaran pada *Post Test* menggunakan media *prezi*, peneliti mengadakan refleksi dengan mempelajari data yang telah dikumpulkan dan mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada *post test* menggunakan media *prezi* ternyata dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Bahkan rata-rata hampir semua peserta didik juga mengalami peningkatan antusias dan keaktifan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *prezi*.

Dari hasil pengamatan pada saat proses belajar mengajar ternyata dalam pengajaran dengan metode ceramah dan demonstrasi menggunakan media

pembelajaran aplikasi *prezi* membuat perubahan dan dapat mengatasi kendala dan masalah yang muncul dalam pembelajaran pada *pre test*.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar validasi materi, validasi media dan angket respon pada saat uji coba dilapangan. Pada angket respon uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaiki. Data yang diperoleh dari instrumen penilaian validasi materi dan validasi media dan angket respon uji coba dilapangan dianalisis dengan menggunakan statistik. Cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar bahan acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data berupa pendapat atau tanggapan pada uji produk yang dikumpulkan dari angket dianalisis dengan statistik. Hasil dari analisis ini berupa data analisis deskriptif yang digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi*. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dari angket. Berikut hasil data analisis yang diperoleh dilapangan hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *prezi*.

a. Hasil Validasi Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian pada media pembelajaran matematika berbasis *prezi* pada materi fungsi. Adapun ahli media terdiri dari 1 dosen ahli dari UIN Raden Intan Lampung dengan Bapak Fredi Ganda Putra M.Pd . Berdasarkan validasi tahap 1 diberikan penilaian oleh ahli media yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek

efisiensi , aspek fungsi tombol, dan aspek grafis. Hasil analisis data validasi ahli media pertama mendapat nilai skor 27 dari skor keseluruhan 48 maka diperoleh nilai rata-rata persentasenya adalah sebesar 56,16% dengan kriteria” sedang”, maka hasil dari validasi tahap pertama dapat disimpulkan bahwa perlu perbaikan dalam pemilihan video menjadi lebih menarik, dan urutan antar halaman menjadi lebih mudah. Dari validasi pertama, dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang disajikan masih perlu direvisi tahap selanjutnya, dan belum siap di uji cobakan lapangan diperlukan validasi yang kedua.

Berdasarkan validasi tahap 1 diberikan penilaian oleh ahli media yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek efisiensi , aspek fungsi tombol, dan aspek grafis . Pada 3 aspek tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,16 dengan kriteria “ sedang”, ketahap berikut yaitu memvalidasi lagi ketahap kedua media pembelajaran matematika berbasis *prezi* agar mendapat respon saran perbaikan yang tepat terkait hal-hal yang menjadi kekurangan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* untuk meningkatkan minat peserta didik untuk menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan Hasil analisis data validasi ahli media tahap kedua mendapat nilai skor 33 dari skor keseluruhan 48 yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek efisiensi , aspek fungsi tombol, dan aspek grafis maka diperoleh nilai rata-rata persentasenya adalah sebesar 68,64% dengan kriteria” baik”, maka hasil dari validasi tahap kedua dapat disimpulkan bahwa perlu perbaikan dalam pemilihan video dan kemenarikan videonya kurang, pemilihan gambar dengan materi kurang sinkron. Dari validasi tahap 2 ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang disajikan masih perlu direvisi tahap selanjutnya, dan belum siap di uji cobakan lapangan diperlukan validasi yang ketiga.

Berdasarkan Hasil analisis data validasi ahli media ketiga mendapat nilai skor 45 dari skor keseluruhan 48 yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek efisiensi , aspek fungsi

tombol, dan aspek grafis maka diperoleh nilai rata-rata persentase nya adalah sebesar 93,6% dengan kriteria” sangat baik”, maka hasil dari validasi tahap ketiga sangat baik ini artinya sudah dinyatakan bahwa media layak untuk dapat di uji cobkana di lapangan. Hasil validasi ketiga dapat dilihat pada tabel 2.1

| No | Aspek | Kriteria | Penilaian | | | |
|----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Efisiensi Media | 1. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi <i>prezi</i> | | | √ | |
| | | 2. Kemudahan dalam penggunaan menu aplikasi <i>prezi</i> | | | √ | |
| | | 3. Kemudahan berinteraksi dengan aplikasi <i>prezi</i> | | | | √ |
| | | 4. Kemudahan masuk dan keluar aplikasi <i>prezi</i> | | | | √ |
| 2 | Fungsi tombol | 5. Kemudahan memahami struktur aplikasi <i>prezi</i> | | | | √ |
| | | 6. Ketepatan reaksi button(tombol) | | | √ | |
| 3 | Grafis | 7. Tata letak teks dan gambar | | | | √ |
| | | 8. Kesesuaian pemilihan background | | | | √ |
| | | 9. Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf | | | | √ |
| | | 10. Kesesuaian warna | | | | √ |
| | | 11. Kemenarikan sajian gambar <i>frime</i> | | | | √ |
| | | 12. Kesesuaian pemilihan gambar <i>frime</i> dengan materi | | | | √ |

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada tahap 1, 2, dan 3 nilai rata-rata dari semua aspek mengalami peningkatan yang cukup baik dan sudah memenuhi kriteria layak dan tidak dilakukan perbaikan kembali.

b. Hasil Validasi Materi

Media pembelajaran aplikasi *prezi* selesai divalidasi oleh ahli media yaitu Fredi Ganda Putra, M.Pd. Kemudian materi nya harus divalidasi oleh ahli materi yaitu Ibu Dian Anggraini M.Pd. Materi pada media pembelajaran hanya divalidasi dua kali saja. Berdasarkan validasi tahap pertama diberikan penilaian oleh ahli materi yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek materi, aspek bahasan, dan aspek evaluasi. Hasil analisis data validasi ahli media pertama mendapat nilai skor 27 dari skor keseluruhan 40 maka diperoleh nilai rata-rata persentase nya adalah sebesar 67,5% dengan kriteria "sedang". Dari validasi pertama, dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang disajikan masih perlu direvisi tahap selanjutnya, dan belum siap di uji cobakan lapangan diperlukan validasi yang kedua. Ketahap berikut yaitu memvalidasi lagi ketahap kedua media pembelajaran matematika berbasis *prezi* agar mendapat respon saran perbaikan yang tepat terkait hal-hal yang menjadi kekurangan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* pada materi fungsi untuk meningkatkan minat peserta didik untuk menjadi lebih baik lagi. Bagian-bagian tahap pertama yang perlu diperbaiki adalah penyusunan materi yang harus disesuaikan dengan silabus agar menjadi lebih sistematis dan terarah sudah sesuai dengan KTSP, SK, KD, dan Indikator, penulisan penjelasan materi dibuat sesederhana mungkin, bahasa harus baik dan benar, bahasa video youtube harus diperbaiki.

Berdasarkan Hasil analisis data validasi ahli media kedua mendapat nilai skor 31 dari skor keseluruhan 40 yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek materi, aspek bahasan, dan aspek evaluasi maka diperoleh nilai rata-rata persentase nya adalah sebesar 77,5% dengan kriteria "baik", maka hasil dari validasi tahap kedua merupakan tahap akhir dari validasi materi dapat disimpulkan bahwa tidak perlu perbaikan lagi maka hasil dari validasi tahap kedua sangat baik ini artinya sudah dinyatakan bahwa media layak untuk dapat di uji cobakan di lapangan. Hasil validasi kedua dapat dilihat pada tabel 2.2

| No | Aspek | Kriteria | Penilaian | | | |
|----|----------|---|-----------|---|---|---|
| | | | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 1 | Materi | 1. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi | | | √ | |
| | | 2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar | | | √ | |
| | | 3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | | | √ | |
| | | 4. Uraian isi materi | | | √ | |
| | | 5. Kejelasan contoh yang disertakan | | | √ | |
| 2 | Bahasan | 6. Kejelasan bahasa yang digunakan | | | √ | |
| | | 7. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna(siswa SMP kelas VIII) | | | √ | |
| | | 8. Penulisan materi mudah dipahami. | | | | √ |
| 3 | Evaluasi | 9. Keseimbangan dengan evaluasi dengan materi | | | √ | |
| | | 10. Kesesuaian evaluasi dengan kompetensi | | | √ | |

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tahap 1 dan 2 nilai rata-rata dari semua aspek mengalami peningkatan yang cukup baik dan sudah memenuhi kriteria layak dan tidak dilakukan perbaikan kembali.

3. Pembahasan

Berdasarkan observasi pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *prezi* pada materi fungsi di SMP Negeri 18 Bandar Lampung dimulai dari tahap analisis yang dilakukan untuk pengembangan produk dengan dua tahap yaitu tahap lapangan dan studi literatur dalam bentuk observasi dan wawancara dengan guru matematika mengenai proses dan materi mendukung dalam proses pembelajaran di dalam kelas berkaitan dengan pengembangan media aplikasi *prezi* dalam pembelajaran matematika. Setelah selesai tahap analisis, selanjutnya ke tahap mendesain media pembelajaran matematika aplikasi *prezi* yang akan dijadikan media pembelajaran yang sesungguhnya yang

banyak menyita waktu, karena harus mengumpulkan materi yang ditentukan terlebih dahulu dari berbagai sumber dan pemilihan dalam membuat desain *template, frame, video* dan yang menarik lainnya. Hingga akhir sampai tahap desain media pembelajaran matematika aplikasi *prezi* benar-benar siap untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap produk sesuai saran dari ahli materi dan media. Pada validasi materi didalam media pembelajaran matematika dilakukan dua kali konsultasi dan bimbingan dengan skor penilaian 77,5% sampai tahap akhir. Pada validasi materi mendapat nilai respon yang sangat baik dari dosen pembimbing (ahli materi) terlihat dari segi materi, bahasan, dan evaluasi. Pada validasi media kepada ahli media atau pembimbing dilakukan tiga kali dalam merevisi produk media pembelajaran matematika. Hasil produk menunjukkan bahwa desain media pembelajaran matematika aplikasi *prezi* mendapat respon yang positif yang sangat baik dengan rerata skor penilaian 93% yang dilihat dari tampilan pemilihan jenis huruf, pemilihan ukuran huruf, penggunaan jarak baris, keterbacaan teks, penempatan gambar, tata letak, konsisten penempatan *button*, keserasian warna *background* dengan teks, konsisten penyajian antar halaman, dan tampilan video dinilai baik oleh ahli media. Didalam media pembelajaran matematika aplikasi *prezi* juga dilengkapi latihan soal yang bersifat *esai* yang dapat dikerjakan oleh siswa sebagai salah satu tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru menggunakan media aplikasi *prezi*. Setelah pengembangan media selesai divalidasi maka dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media (pembimbing). Selanjutnya media aplikasi *prezi* pembelajaran matematika di uji cobakan terhadap siswa di SMP Negeri 18 Bandar Lampung yang melibatkan 33 siswa dengan 12 indikator adalah 1308 sehingga rerata hasil penilaian berdasarkan uji coba tersebut memperoleh nilai respon atau tanggapan siswa adalah sangat baik dengan nilai 83%. Media pembelajaran aplikasi *prezi* pada materi fungsi memiliki kelebihan dan daya tarik. Mengidentifikasi hasil dari penjelasan diatas dapat diindikasikan

bahwa aplikasi *prezi* dapat dijadikan media pembelajaran matematika. Bahwa media ini dianggap layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya pada materi fungsi. Sesuai dengan pedoman skala Likert mengenai kelayakan media untuk digunakan, maka dengan hasil penilaian yang diperoleh berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan responsiswa dapat dikatakan bahwa desain media pembelajaran matematkaberbasis *prezi* layak digunakan sebagai media pembelajara matematika.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian Pengembangan ini menggunakan beberapa tahapan yang dikutip dari model Munir (analisis, desain, pengembangan, dan uji coba(Implementasi))
 - a. Tahap analisis dibagi menjadi dua yaitu tahap studi lapangan dan studi literatur.
 - b. Tahap desain meliputi desain isi dan desain tampilan, desain isi menyusun komponen-komponen materi, sedangkan desain tampilan membuat bentuk tampilan media pembelajaran.
 - c. Tahap pengembangan meliputi proses validasi, proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi selanjutnya dijadikan acuan untuk melakukan revisi dan perbaikan produk.
 - d. Tahap uji coba meliputi tahap uji coba terhadap siswa berjumlah 33 orang siswa agar menghasilkan respon yang sangat menarik terhadap produk yang dihasilkan, tahap uji coba dilakukan sebanyak satu kali yaitu uji coba kelompok kecil di SMPN 18 Bandar Lampung.

- e. Pengembangan media pembelajaran aplikasi *prezi* (*zooming presentation*) dapat meningkatkan minat belajar matematika pada peserta didik kelas VIII F di SMP Negeri 18 Bandar Lampung.
 - f. Peserta didik tidak merasa jenuh dan membosankan pada saat proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *prezi* (*zooming presentation*) dengan metode pembelajaran ceramah dan demonstrasi.
2. Setelah dilakukan tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *prezi*, kemudian tahap selanjutnya adalah menentukan kelayakan produk. Berdasarkan hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 84% dengan kategori baik, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 78% dengan kategori sangat baik dan penilaian uji coba siswa diperoleh rata-rata sebesar 83,9% yang menunjukkan pada kategori sangat baik, maka secara keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran matematikaberbasis *prezi* dengan hasil rata-rata masuk pada kategori sangat baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran matematika.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan refleksi tiap siklus, penggunaan media pembelajaran aplikasi *prezi* (*zooming presentation*) sebagai usaha untuk meningkatkan minat belajar maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Kepada Peneliti

Untuk tidak berhenti sampai disini, agar selalu mencari ilmu dimanapun berada dan mengamalkan ilmu yang telah didapat sehingga ilmu tidak hilang begitu saja.

2. Kepada peneliti berikutnya

Untuk lebih bersungguh-sungguh dalam menulis karya ilmiah dan melakukan penelitian agar apa yang didapat oleh peneliti dan peserta didik lebih banyak, sehingga dapat berguna aamiin.

C. Penutup

Penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunianya berupa taufik, hidayah serta inayahnya yang sangat besar sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Fungsi Pada Siswa Kelas VIII Semester I SMP Negeri 18 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelian skripsi ini, baik dari segi bahasa maupun sistematika penyusunannya. Hal ini disebabkan karena peneliti manusia biasa yang jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti menerima kritik dan saran dari semua pihak untuk membangun dan menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, semoga Allah SWT melindungi dan meridhoi kita semua, Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari suharjanto, heri sawiji, tutik susilowati, “ *penerapan media pembelajaran penggunaan software prezi dalam upaya meningkatkan minat belajar mata diklat komunikasi*”. Pendidikan ekonomi, BKK pendidikan administrasi perkantoran, FKIP universitas sebelas maret surakarta.
- Azhar Arsyad. “*Media Pembelajaran*”. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- B. Unu Hamzah, Nina Lamatenggo. “*Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*”. Jakarta: Bumi Aksara. 2012.
- Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook : Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung; Kaifa. 2002.
- Dedi wahyudi, “ *pengembangan multimedia pembelajran interaktif pendidikan ahlak dengan program prezi* ” PPS UIN sunan kalijaga yogyakarta, jurnal ilmu pendidikan islam, h. 12
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: CV.TOHA PUTRA. 2013.
- Dewa Ketut Sukardi. *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Bumi Aksara. 2001.
- Fuji Astuti, Guru SMPN 11 Bandar Lampung. *Proses Pembelajaran Matematika di SMPN 11 Bandar Lampung*. Tgl 06-04-2015.
- Indikator Minat Belajar,[Online]. Tersedia: <http://pedoman-skripsi.Blogspot>. [Diakses: 06 Agustus 2015, 20:30]
- H.M. Arifin. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Semarang: CV. Thoha Putra. 2013.
- Muhammad Ali. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PN. Sinar Baru, 1984.
- Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- M. Suyanto. “*Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*”. Yogyakarta: Penerbit Andi.2010.

- Muhammad taufiqurrahman, sri untari, yuniastuti, “ *pengembangan media CD pembelajaran berbasis prezi pada pokok bahasan globalisasi mata pelajaran PKn kelas IX mtsn bangsal mojokerto*” Jurnal jurusan hukum dan kewarganegaran, FIS UM, h. 3
- Muhibbin Syah, “*Psikolog Pendidikan dengan Pendekatan Bar*”u. Bandung: Remaja. 1991.
- Oemar Hamalik. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung. 1974.
- Putri zakiyatul jannah “ *Pengaruh edia pembelajarn zooming presentation terhadap hasil belajar siswa kelas x pada konsep suhu dan kalor*” skripsi jurusan fisika, (FMIPA universitas islam negri syarif hidayatul jakarta, 2014) h. 68
- Rinaldi, A.(2018). “PENGEMBANGAN MEDIA AJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MICROSOFT VISUAL BASIC UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIS MAHASISWA (Adopsi Langkah Teori Pengembangan Borg & Gall)”. JURNAL e- DuMath, 4(1), (1-12).
- Roida Eva Flora Siagian, “*Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa*”, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Teknik, Matematika dan Ipa Universitas Indraprasta PGRI, Hlm 126.[online] tersedia <http://unindra.ac.id/Roida-3.pdf>. [Diakses: 05 Agustus 2015, 14:20]
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. “*Pembelajaran Berbasis Teknologin Informasi dan Komunika*”i. Bandung: Rajawali Pers. 2013. Cet. Ke 3.
- Sardiman, A.M. “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”. Jakarta: Rajawali Pers. 1987.
- Slameto. “*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*”. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- S. Nasution. “*Didaktik Asas-Asas Mengajar*”. Bandung: Jemmars. 2012.
- Sony Gunawan, Guru Matematika SMPN 17 Bandar Lampung. “*Proses Pembelajaran Matematika di SMPN 17 Bandar Lampung*”. Tgl 07-04-2015.
- Sumadi Surya Brata. “*Metodologi Penelitian*”. Jakarta: Rajawali. 2013.

Wetherington. “*Psikology Pendidikan, Penerjemah Muhammad Bukhori*”. Bandung: Jemmar. 2013.

Wilda syahri, adriyani “ *pengembangan media pembelajran kimia pada materi elektrokimia untuk kelas XII sma n 8 kota jambi dengan menggunakan sofware prezi*” jurnal program studi pendidikan kimia, jurusan PMIPA FKIP vol. 6 no. 1 (universitas jambi, kampus pinang masak) h. 13

Yani putri utarai, eko setyadi kurniawan, siska desy fatmaryanti “ *pengembangan media pembelajaran fisika online prezi dalam pokok bahasan alat optik pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 3 purworejo* “. Jurnal pendidikan fisika, Vol. 5 No. 2. (september 2014), h. 46